

この1枚で模擬国連がバッチリわかる!!

# 初めて見る!やる! 模擬国連!

## 模擬国連ってなに?





中高生が、色々な国の大使になって国連の会議を実際に行ってみるという活動です。マラウイ大使など、「どこ?」って思う国を担当することも楽しいです。中高生の視点から世界の課題を考え、中高生にしかできない解決案をみんなで考えていきます。他校の仲間もたくさんできる!! 私たちの見ている世界、学ぶ世界が変わっていきます!



## まずは準備、リサーチです!

議題解説書 (BG) と担当国が決まって会議まで3週間~1か月。それまでの期間、議題のこと、自国のこと、他国のこと、多くのリサーチをします。国連会議で議論するので、当然、知識や情報がないと議論できません。ここから勝負は始まります。模擬国連では、国の代表として国益 (自国の利益) を守りながら、国際益 (世界全体の利益) を追求していきます。これら2つの利益を常に意識し、課題を分析して1つの決議案を作ること、それが模擬国連です。



国が決まる	BGを読む	リサーチ	政策を立案する
			
<p>どの国になるのかはもう運命。アメリカのような馴染みのある国から初めて耳にする国名まで。意外と大国は難しい? 非難される国はイヤ? 途上国は情報がない? でも、いつの間にかその国が好きになります。</p>	<p>Background Guide、略してBG。いわゆる会議の教科書です。これを読めば会議の基礎情報はもちろん、何を話し合い、何を調べるべきか分かります。BGが蛍光ペンとメモだらけになることもしょっちゅうです。</p>	<p>問題の背景やこれまでの議論を調べ、自分の国だけでなく他国の考えを調べる。これら全てが必須リサーチです! 実際の国連の決議案を読んだり、担当国の政府HPを調べたり。根性と時間が必要です!!</p>	<p>政策をただ提案するだけではありません。難しいのが他国の立場や動き方も考え、会議全体の流れを読むことです。独りよがり政策は誰にも合意してもらえません! 堅実ながらも大胆な発想力で決議案に取り組もう。</p>

## <ペアでダイナミック&柔軟に動くのだ!>

模擬国連は多くの場合、2人1組で参加します。1人が自グループの決議案を議論する内政、もう1人が他グループと交渉を行う外交を担うことが一般的ですが、2人で別々のグループに内政に入ったり、内政と外交を途中で入れ替えたり、連携してダイナミックかつ柔軟に動くことが大切です。言い合いだって時には大切。信頼し合えるペアこそ最強です。



## PPPって何?

Position and Policy Paper と呼ばれるもので、参加者が取り組む事前課題です。その国の立場 (ポジション) と政策 (ポリシー) をまとめます。会議の1週間前ぐらいが提出期限。余裕持ってとっていても、結局1分前提出なんてよくある話。

## NPって何?

Negotiation Paper (交渉ペーパー) の略です。一目でその国の様子や主張が分かるチラシです。簡潔なものから個性的なものまで幅広くあって作ることも見ることも楽しい。NPを見て、「どういう大使だろう?」って想像しちやいます。

## 会議の流れ プロシーチャー

国連会議にも進行ルールがあります。それをプロシーチャーと言います。193か国も集まった会議で、それぞれの国が自分勝手に行動するわけにはいきません。ただでさえ文化や価値観も違う人たちが集まり、そこで国益を争うわけですから、無法地帯で会議を進めたらとんでもないことになってしまいますよね。ですので、共通の会議ルールを設けて、それに沿って議論、決議を行うのです。

### 会議場に着くと・・・

ドキドキの当日朝。会議場に入って初めて、どこの学校の誰がどの国の大使を担当するのか分かります。ライバルが対立しそうな国を担当していたり（バチバチ！）、憧れの先輩が隣に座っていたり（きゅん！）。自国の名札を付け、座席に座った瞬間、中高生の自分とはお別れです。もう中途半端はしない！ここからは全力で国連大使になりきります。



### 開会 (Opening the session)

議長の本槌が鳴り、いよいよ会議がスタート！出席の確認をします。国名が呼ばれたら、プラカードを上げて「Yes, present. (出席しています)」と答えましょう。

表  
舞  
台

### 公式発言 (Formal Debate)

公式発言と言うと堅苦しく聞こえますが、分かりやすく言えば「スピーチ」です。大使がステージに立って自国の立場、意見、政策を発信するのです。国連の公式会議は実はほぼこのスピーチだけで進んでいきます。つまり、スピーチは表舞台の華！実際の国連では15分の持ち時間ですが、模擬国連では1分半～2分です。スピーチの希望を会議の最初に確認して、スピーチの順番はフロントがランダムに割り振ります。



## MOTION!!



### モーション (Motion)

初めて会議に参加すると「モーション！」の迫力にびっくりします。日本語では「動議」と言いますが、「会議進行に関する提案」だと思ってください。スピーチだけだと交渉や決議案の作成ができません。そこで「アンモデやろうよ」など、次の会議進行を提案します。みんなで投票し、賛成ができれば会議の進行が変わります。会議後に「Motion」がプチ流行語になるのはあるあるです。

### 非公式討議 (Informal Debate)

スピーチはあくまでも表の顔。裏では交渉や決議案の作成が同時に行われています。これが非公式会議、英語で言う「コーカス」です。模擬国連ではスピーチという表舞台、非公式会議という裏舞台を交互に再現しているのです。非公式会議にはモデとアンモデと呼ばれる2種類があります。1つの非公式討議が終わるとまた表舞台に戻って公式討議を行い、またモーションを出して非公式討議に移るということを決議案ができるまで繰り返していきます。

裏  
舞  
台

### メモ回し

座席にいる間もメモを回して交渉をします。メールによる交渉の代わりと思ってください。



### Moderated Caucus (モデ)

議長が司会をして進める学級会のような会議です。全参加国が座ったまま1か国ずつ発言し、議論の共有や意見交換をします。

### Unmoderated Caucus (アンモデ)

これぞThe非公式会議。立ち歩き、動き回り、声を掛け合い、自由に色々な国と議論、交渉をして、実際にPCで決議案を作ります。

## 自分たちの決議案を作ろう！

国際問題は1か国だけで解決できません。立場の違いを乗り越えて、同じゴールに向かって世界中の国が協力しなくてはなりませんよね。だから、みんなで「こうやって解決しよう！」と話し合っ、国際社会で統一した意思決定をするのです。そのために、国連の会議では決議案という文書を作って話し合います。PCを持ち合って議論の様子が見られますが、それは話し合いの結果を決議案にまとめている最中なのです。ハードな交渉を重ねて出来上がった決議案を最後に投票にかけます。会議によって採択条件が異なりますが、例えば過半数や3分の2の賛成が得られるとその決議は採択されます。各国大使は当然国際問題の解決に向けた決議案にしたいと思っているわけですが、同時に国の代表でもあるので国益を守った決議案に持っていく責任もあります。国の代表同士の集まりだからこそ国益が対立し、バチバチぶつかりながら、でもなんとか合意しようと頑張っ、話し合っているのです。

目指せ、コンセンサス！  
(全ての参加国の合意)



### スポンサーって何？

決議案に名前を連ねて提出する国をその決議案のスポンサーと言います。会議では、一定数のスポンサーが集まらないと決議案の提出ができないという条件が課されます。



まずは意見の似た国でグループを作ります。アンモデが始まると呼びかけが始まります。グルーピングからバチバチです。



グループで決議案の議論が始まります(内政)。リーダーになりたい！同時に他グループとも交渉を進めます(外交)。



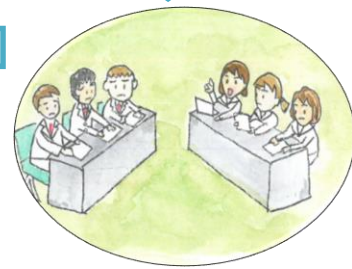
決議案の元となるワーキングペーパーを作り、提出します。まずはグループの意見を議場に表明します。



決議案が完成。自グループの決議がいかに国際社会にとって有益かを説明し、賛成票を投じてもらえるように訴えます。



もし決議案が1つにまとまらなくても諦めない。投票でお互いが賛成を出せるように交渉を続けます(Yes-Yes交渉)。



複数の案を1つにまとめるために他グループと交渉します(コンバイン)。もともと意見が違う同士なので超ハード！

### 投票 (Voting)

決議案が出そろったら投票に入ります。各決議案に以下のいずれかの方法で投票します。投票方法も大使からのモーションで決めていきます。自国の決議案が採択されるのか、ドキドキハラハラ。間違っても自分の決議案に反対や棄権を出しちゃダメですよ。他の決議案についても国益を考えて投票します。採択された決議案は晴れて正式な「決議 (Resolution)」となります。



### 3つの投票方法

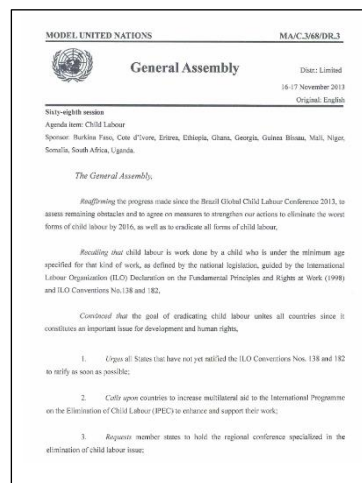
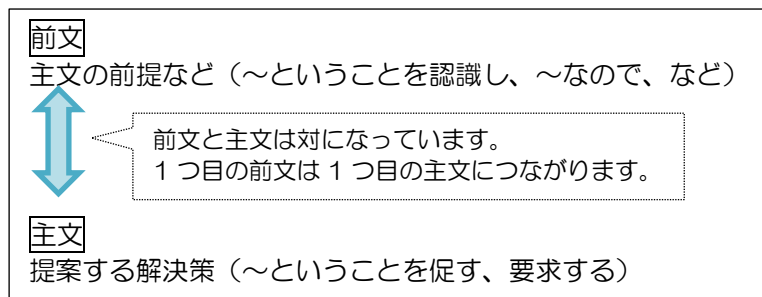
- ルールコール投票
- コンセンサス投票
- 無記録投票

国名が呼名され、1か国ずつ賛否を表明します。決議案に反対する大使に手を挙げてもらいます。賛成と反対に挙手してもらい、数を数えます。

ルールコールでは、Yes、(賛成)、No (反対)、Abstention (棄権) の3つで投票します。棄権は政治的な理由など、表明できないときに投じるものです。

## 決議案 DR (Draft Resolution)

決議案をDR (Draft Resolution) と呼び、DR の元になる前段階の作業文書を Working Paper (ワーペ) と呼びます。これらの文書は大きく前文、主文という 2 つのパートに分かれています。細かい文言まで議論し、調整して完成させます。



前文  
主文

## 私たちからのワンポイントアドバイス

私たちの模擬国連会議の合言葉 会議前にペアで口に出して確認します

心は熱く、頭は冷静に、態度と言葉は柔らかく、交渉は強気に、そして判断はドライにロジカルに

### リサーチ

まずはその会議のゴールに対して自国が何点の国かを考えよう。例えば、温暖化対策で CO<sub>2</sub> を減らそうということがゴールなら、「自国は現状 70 点だな」といったように。では、なぜ 70 点で、どうやったら 80 点になれるのか？そして他国は何点か？議場にはグループがいくつできそうか？立場に近い国で自分たちのパートナーになれる国はどこか？それらを自分で口頭で説明できるようにします。

### スピーチ

スピーチは公式討議の中で発言時間が担保されている唯一の機会です。細かいことは伝わらないし、交渉の中で議論すればよい。国際社会に訴えたいメッセージは何か？まずはそれを一言で言ってください。それが 2 分のスピーチになってもインパクトを失っていないかを確認します。あとは練習です。目をつむり議場を思い浮かべましょう。全ての視線はあなたに注がれています！自信を持って堂々と！

### シミュレーション

2 つの場面を想像してみましょう。まずは第 1 アンモデ終了時、そして会議中盤。それぞれどのような風景が目前に広がっているのが自分たちの理想かを話し合います。自分は何の国とどのようなことを議論していて、議場全体はどのようになっている風景なのか。では、それを達成するために自分たちどのような役割をペアで分担し、どう動き、いつまでに何をするのかをペア内で有言実行しあうのです。

### DR 作成

まずはトップライン（自国として 100 点満点）の内容を考えます。あまり細かくしすぎると他国は合意できません。「総論で合意、各論で議論（大きい論点で賛成をして、細かい部分は後で細かく議論する）」が基本です。さらにボトムライン（自国が妥協できるギリギリのライン）も意識し、そのラインを切らないようにしつつ、より多くの国に合意してもらえる内容も提示できるようにしましょう。

### 会議行動

「1 日目をリードするのは内政、2 日間会議をリードするのは外交」です。内政はまずは自グループ内でしっかり発言をして決議案作りの主導権を握ります。外交はどの場所にどの国が集まってどのような主張がなされているのかを把握します。そのためにも走り回っていろいろな国、グループと話しましょう。当たり前ですが、発言してこそ会議参加です。物おしせず遠慮せず大使として発言しよう！

### コンバイン

2 日間会議では、初日夜から翌日朝まで睡眠時間を削って各ワーキングペーパーの相違点の洗い出しを行います。どのグループとどの順番でどのタイミングで何をどのように議論するのか、交渉のシミュレーションを行うのです。コンバインで先手・上手を取るために、内政はグループをうまくまとめ早く DR を仕上ること、外交は他グループのリーダー国と接点を持つことを初日から意識しましょう。